

S P E C T R U M

SAMURAI
TRILOGY

SPECTRUM

SAMURAI TRILOGY

ERBE
Software

En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir tal grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que sólo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.





SAMURAI TRILOGY

SPECTRUM, COMMODORE,
AMSTRAD, MSX

CARGA

Spectrum: LOAD "".

Commodore: Pulsa SHIFT y RUN/STOP simultáneamente, y luego PLAY en el reproductor.

Amstrad: CTRL + ENTER.

MSX: BLOAD "CAS:", R.

LA HISTORIA

En el lejano Oriente, en la provincia del río Nang, existe una banda de temibles guerreros. Sólo los mejores pueden estudiar con los Maestros Supremos. No hay otro grupo de guerreros que tenga tantos Señores de la Guerra Samurai ni hay otro grupo que exija tanto de sus aspirantes. Los que consiguen llegar al final verán inscritos sus nombres en el Templo Chopemup.

EL JUEGO

Habiendo conseguido una plaza en el programa de entrenamiento de los Señores, empieza tu búsqueda de la perfección. Tu maestro Chu Yu te enseñará y te juzgará. Sigue sus consejos si quieres sobrevivir. Para demostrar que eres digno del título de SAMURAI debes demostrar no sólo tu destreza en la lucha, sino una gran agilidad mental, mientras usas tres técnicas distintas de combate: el Karate, el Kendo y Samurai. Deberás vencer a un auténtico experto en cada una de las fases para poder pasar a la fase siguiente.

DECISIONES DE DEFENSA

Tu enemigo sólo puede ser batido si estás al tanto de sus puntos fuertes y sus puntos débiles. Puedes ganarle por puntos o por un derribo. Por tanto, deberás tomar ciertas decisiones antes de comenzar la pelea. Debes saber si tu contrincante tiene mayor fuerza, mayor velocidad, mayor pericia o mayor aguante, y luego decidir en consecuencia qué táctica te conviene utilizar para contrarrestar ese punto fuerte. También deberás decidir si tu oponente es del nivel 1, 2 ó 3. Recuerda que a mayor nivel, más podrás adelantar con una victoria. Si seleccionas un oponente más débil que tú, perderás puntos y Chu Yu tendrá menos confianza en ti. Recuerda que mejorar tus habilidades es una meta constante.

Circuito: Pesas. Correr. Isometría. Makiwara (practica la lucha contra una imagen). Kihon (practica los movimientos y la técnica). Tamoshiwari (romper ladrillos, tejas, etc.). Ibuki (respiración). Tai Sabaki (entrenamiento de reflejos). Kata (movimientos combinados). Kumite (sparring). Mokuso (meditación).

Cada una de las rutinas está diseñada para mejorar aspectos concretos de tu comportamiento. Todo lo que hayas aprendido hasta un momento dado contribuye a una defensa eficaz, mientras que las habilidades de tu oponente vienen determinadas por su nivel.

DECISIONES TACTICAS

Habiendo decidido cuáles son las tácticas defensivas adecuadas, debes decidir cómo atacar. La decisión afectará a tu fuerza de ataque, por lo

que debes decidir con cuidado. Entre cada etapa del combate deberás elegir entre tácticas de defensa y de ataque; esto se hace distribuyendo un número elegido de puntos (tienes un total de cinco) entre las cuatro variables disponibles, que se ven en cuatro barras en la parte inferior de la pantalla. Tanto tú como tu contrincante tenéis una barra de defensa y una de ataque (tú y tu barra en rojo, tu contrincante y su barra en azul). Las cuatro barras se mueven constantemente durante la pelea. Si has calculado mal y estás perdiendo la pelea, o si atacas a lo loco y malgastas energías, tus defensas se irán mermando, pudiendo llegar hasta la muerte. No te desespere, sin embargo, ya que Chu Yu dará más energía a los alumnos que se aplican y luchan bien.

Habrà oportunidad para cambiar de táctica en la primera ronda de Karate y de Kendo, que duran un minuto cada una. Una vez pasada la primera ronda, las oportunidades para cambiar de táctica se limitan a los primeros momentos.

Durante Samurai podrás elegir al principio, pero una vez empezada la pelea, lucharás hasta la victoria o la muerte. Deberás ganar a cuatro contrincantes. O morirás en el empeño, o podrás conseguir el título tan ansiado: Señor de la Guerra Samurai.

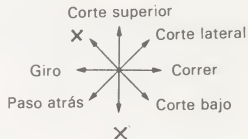
COMO MOVERSE

Controles hacia la derecha - Botón pulsado

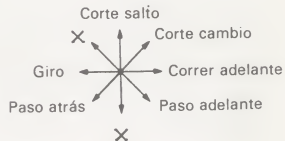
KARATE



SAMURAI



KENDO



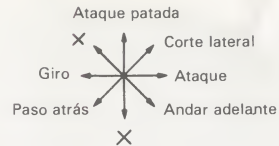
COMO MOVERSE

Controles hacia la derecha - Botón no pulsado

KARATE



SAMURAI



KENDO



NOTAS

En todas las versiones, podrás elegir uno de cuatro idiomas.

Al ser muy sensible el control por joystick, conviene practicar primero.

Puedes salvar tu partida entre peleas. Para facilitarte las cosas, conviene que apuntes aquí debajo el número de contador del comienzo de cada una de las tres pruebas.

KARATE:

KENDO:

SAMURAI:

© 1987 Gremlin Graphics.

Prohibida la reproducción, transmisión, alquiler o préstamo de este programa sin la autorización expresa escrita de ERBE Software, S. A.

ERBE SOFTWARE, S. A.

Núñez Morgado, 11 - 28036 Madrid

SAMURAI TRILOGY FROM GREMLIN

A

SPECTRUM

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR ERBE SOFTWARE

Fabricado en España por Discos CBS, S. A.

D. L. M-16779-1987

56

SAMURAI TRILOGY FROM GREMLIN

B

SPECTRUM

DISTRIBUIDO EN ESPAÑA BAJO LICENCIA POR ERBE SOFTWARE

Fabricado en España por Discos CBS, S. A.

D. L. M-16779 1987